

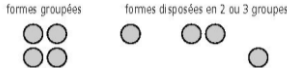


SEANCE 1 – Page | 1 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 10 → Le furet | • Réciter la comptine numérique jusqu'à 10, à partir de 1 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| | 1. Avec une cible. Annoncer un nombre inférieur ou égal à 10 : c'est la cible. Demander à un élève de réciter la suite des nombres jusqu'au nombre choisi comme cible. Les autres élèves (ceux qui | | maîtrisent la comptine numérique) doivent repérer les erreurs. 2. Reprise sous la forme du furet. Chaque élève désigné dit un nombre avant de passer le relais au nouvel élève désigné. | | |
| REVISION Nombres et numération | Dénombrer → Petites quantités de 1 à 5 | • reconnaître et réaliser des quantités inférieures ou égales à 5 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | Pour la classe : • des objets familiers aux enfants : 5 crayons, 5 gommes, 5 cahiers... • des feuilles avec des formes dessinées selon différentes dispositions • La file numérique collective : de 1 à 19 | 25' |
| | 1. Dire combien d'objets sont montrés. Montrer rapidement aux élèves (puis cacher) une quantité d'objets (jusqu'à 5) tenus dans une seule main ou dans les 2 mains (par exemple 3 objets dans une main et 1 objet dans l'autre) OU montrer rapidement (puis cacher) une feuille portant des formes dessinées <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>formes groupées</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>formes disposées en 2 ou 3 groupes</p>  </div> </div> Puis demander à un élève de repérer l'écriture en chiffre du | | nombre sur la file numérique et aux autres de vérifier. 2. Lever une « quantité de doigts ». Demander aux élèves de montrer un nombre donné de doigts (de 1 à 5) en précisant « sur une seule main » ou « en utilisant des doigts des deux mains ». Le nombre est donné oralement, écrit en chiffres au tableau ou pointé sur la file numérique. Recenser les solutions pour chaque cas. (avec 2 mains, 4 peut être réalisé en montrant 1 doigt et 3 doigts ou 2 doigts et 2 doigts). Utiliser et faire utiliser des formulations comme « 4, c'est 2 et 2 » ou « avec 2 et 2, on fait 4 ». | | |
| APPRENTISSAGE Problèmes | Exploiter des informations numériques → Nombres et quantités de 1 à 10 | • trouver un personnage, un objet ou une collection, à partir de renseignements de nature numérique | 1 et 2 : collectif, interrogation volante 3 : collectif 4 : individuel | Pour la classe : • réunir des objets familiers (crayons, règles, gommes, cahiers, livres) Ex. 1 à 4 – Fiche n°1 | 45' |
| | 1. Qui est-ce ? 4 élèves au tableau. Sans faire de commentaire, distribuer : Elève A : 2 crayons – Elève B : 3 crayons – Elève C : 2 cahiers – Elève D : 3 règles. Interroger les autres élèves, à l'aide de questions du type : <i>Il a des règles, qui est-ce ?</i> Idem avec : <i>Il a des crayons. Il a 3 objets. Il a 2 crayons.</i> Questions plus complexes : 4 nouveaux élèves avec des objets dans les 2 mains. A : 2 crayons + 3 crayons – B : 1 règle + 3 règles – C : 2 gommes + 2 gommes – D : 2 crayons + 1 crayon. Questions : <i>Il a des crayons, qui est-ce ? Il a 3 crayons dans une de ses mains... Il a en tout 5 objets... C'est lui qui a le plus de crayons, en tout... C'est lui qui a le moins d'objets, en tout... Il a autant d'objets dans chaque main, le même nombre...</i> 2. Quoi ? Reprendre le dispositif précédent avec des questions du type : <i>Thomas en a 3. Qu'est-ce que c'est ? Quelqu'un en a autant dans chaque main. Qu'est-ce que c'est ?</i> | | 3. Synthèse. Pour trouver certains nombres , il n'est pas nécessaire de compter. Lorsque c'est 1, 2 ou 3... « ça se voit » Pour des nombres plus grands (comme 5, 6...), il faut compter les objets ou savoir que « 3 et 2, ça fait 5 » 4. Fiche d'entraînement (découverte) Exercice 1 - Demander aux élèves ce qu'ils voient et ce qu'ils pensent qu'il faut faire. Préciser la consigne en l'expliquant. Exercice 2 (FD) - Demander aux élèves d'observer le dessin et de dire ce qu'ils voient. Puis leur demander de faire une hypothèse sur ce qu'il faut faire et conclure en expliquant la consigne. Exercice 3 (FD) - Faire constater que le nombre relié à la boîte ne correspond pas au nombre de billes dessinées. Demander ce qu'il faut faire et conclure en expliquant la consigne. Exercice 4 (FD) - Même déroulement que pour l'exercice 3. | | |

SEANCE 2 - Page | 2 Auteur : Séverine - Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 10 → Le furet | • Réciter la comptine numérique jusqu'à 10 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| | Reprise de l'activité de la séance 1, mais le nombre de départ peut être autre que 1. | | | | |
| REVISION Nombres et numération | Dénombrer → Petites quantités de 1 à 5 | • enlever ou compléter des quantités inférieures ou égales à 5 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | Pour la classe : • des petits objets familiers aux enfants • des feuilles avec des formes dessinées selon différentes dispositions • La file numérique collective : de 1 à 19 | 25' |
| | <p>1. Dire combien il faut enlever d'objets.</p> <p>Montrer rapidement aux élèves une quantité d'objets (jusqu'à 5) tenus dans une seule main ou des ronds dessinés sur une feuille et organisés sous différentes dispositions :</p> <p>formes groupées formes disposées en 2 ou 3 groupes</p>  <p>Annoncer un nombre inférieur à celui de la quantité affichée ou le montrer sur la file numérique (sans formulation orale). Demander à un élève d'indiquer combien il faut enlever ou barrer d'objets pour arriver au nombre fixé et, s'il le peut,</p> | | <p>comment il a trouvé ce résultat. Demander aux autres élèves de dire si sa réponse est correcte et faire vérifier par un élève.</p> <p>2. Dire combien il faut ajouter de doigts.</p> <p>Montrer un nombre de doigts levés (de 1 à 5) sur une seule main. Annoncer un nombre supérieur à celui qui correspond à la quantité affichée ou le montrer sur la file numérique (sans formulation orale). L'élève interrogé indique combien il faut encore lever de doigts pour arriver au nombre fixé et, s'il le peut, comment il a trouvé ce résultat. Demander aux autres élèves de dire si sa réponse est correcte et la faire vérifier.</p> | | |
| APPRENTISSAGE Nombres et numération | Dénombrer → Nombres et quantités de 1 à 10 | • dénombrer et réaliser des quantités d'au plus 10 objets | 1 et 2 : collectif 3 : individuel | Pour la classe : • des cubes et 1 boîte • la file numérique collective : de 1 à 19 Par élève : • une douzaine d'objets du même type • la file numérique Ex. 1 à 3 – Fiche n°2 Ecriture des chiffres 1 et 2 | 45' |
| | <p>1. Réaliser un nombre donné d'objets, avec les doigts.</p> <p>Distribuer une dizaine d'objets à la moitié des élèves. Annoncer un nombre de 1 à 10 oralement ou le montrer sur la file numérique. Les élèves doivent réaliser ce nombre à l'aide des objets mis à leur disposition, les autres doivent le réaliser avec leurs doigts. Les rôles sont inversés au bout d'un moment. Les différentes représentations d'un nombre (collection d'objets, doigts, nombre dit, écriture en chiffres) sont mises en relation à l'issue de chaque question traitée.</p> <p>L'exploitation et la synthèse portent sur 2 points :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la stratégie de dénombrement (par comptage 1 par 1 ou par relation directe pour les très petits nombres) - l'affichage à l'aide des doigts qui doit devenir le plus rapide possible en n'ayant plus recours au comptage un à un. <p>2. Trouver le nombre d'objets.</p> <p>Faire tomber des cubes (de 1 à 10) un par un dans la boîte.</p> | | <p>Veiller à ce que le bruit fait par chaque objet en tombant soit bien distingué. La moitié des élèves réalisent le nombre d'objets mis dans la boîte avec leurs doigts, les autres placent un objet sur la case correspondante de la file numérique (les rôles seront inversés par la suite). Demander à un élève de venir dénombrer les cubes pour valider les réponses et mettre en relation les différentes représentations du nombre.</p> <p>L'exploitation et la synthèse portent sur les stratégies :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérage du nombre sur la file numérique (au fur et à mesure de la chute des cubes ou comptage mental ou aidé des doigts pour arriver au nombre, repéré ensuite sur la file) - affichage à l'aide des doigts : doigts levés au fur et à mesure ou détermination du nombre puis affichage. <p>3. Fiche d'entraînement.</p> <p>Exercices 1 et 2 - Les élèves peuvent utiliser leur file numérique. Exercice 3 - Un exemple peut être traité collectivement. Exercice 4 - Entraînement à l'écriture des chiffres 1 et 2.</p> | | |

SEANCE 3 – Page | 3 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTE ORALE | Compter jusqu'à 16 → Le furet | <ul style="list-style-type: none"> Réciter la comptine numérique jusqu'à 16, à partir de 1 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| Reprise de l'activité de la séance 1 avec un nombre inférieur ou égal à 16. | | | | | |
| REVISION Nombres et numération | Dénombrer → Nombres et quantités de 1 à 10 | <ul style="list-style-type: none"> dénombrer et réaliser des quantités d'au plus 10 objets | 1 : collectif, interrogation volante 2 : individuel | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective : de 1 à 19 jeu de carte figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts (fichier) Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une douzaine d'objets du même type jeu de carte portant les nombres de 1 à 10 en constellations / à 5 (fichier) La file numérique Ex. 1 et 2 – Fiche n°3 Ecriture des chiffres 3 et 4 | 25' |
| 1. Associer une quantité à un nombre dit ou à un nombre écrit en chiffres Afficher la file numérique collective. Constituer 3 groupes A, B, C. Dire oralement un nombre ou le montrer sur la file numérique : A doit réaliser le nombre avec les doigts, B avec une carte-constellation et C avec des objets (on échangera par la suite). Correction immédiate avec mise en relation des différentes réalisations, notamment par les doigts et à l'aide des cartes constellations dont on affichera les cartes sous le | | nombre correspondant de la file numérique. 2. Fiche d'entraînement Exercices 1 et 2 - Le fait que les nombres 5 et 10 soient coloriés sur la file numérique permet aux élèves de s'appuyer sur un repérage des quantités par rapport à ces nombres (notamment / à 5) Exercice 3 - Entraînement à l'écriture des chiffres 3 et 4. Des explications complémentaires auprès de certains élèves seront sans doute nécessaires. | | | |
| APPRENTISSAGE Espace et géométrie | Repérer des objets dans un espace connu → La farce de Gribouille | <ul style="list-style-type: none"> retrouver un objet à partir d'un indice indiquant où il est caché (photo, message) | 1 : collectif 2 : collectif puis par équipes de 3 ou 4 3 : collectif | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la carte nombre « 1 » cachée dans un endroit de l'école connu des cartes avec des nombres entre 2 et 9 (une par équipe) cachées dans des endroits peu connus photos ou messages tableau de correspondance numéro-message | 45' |
| 1. Résolution collective <i>Gribouille a caché la carte-nombre « 1 » et il a laissé un message (lire le message ou montrer la photo). Il faut retrouver la carte en se servant de l'indice.</i> Engager d'abord une discussion collective au cours de laquelle les élèves émettent des hypothèses. Demander à 2 ou 3 élèves de les vérifier. (exemples de messages : « la carte est près d'un poteau dans la cour ». « La carte est dans la classe dans un tiroir en haut ».) 2. Présentation et résolution en équipe. <i>Cette fois, gribouille a caché plusieurs cartes-nombres, une pour chaque équipe. Pour les retrouver, il a aussi fabriqué des</i> | | <i>messages que je vais vous donner.</i> Demander à chaque équipe de réfléchir d'abord à l'endroit possible de la cachette, puis de le dire à l'enseignant avant de partir chercher. Les équipes partent les unes après les autres et ont plusieurs essais. 3. Mise en commun et synthèse Insister sur 2 points : <ul style="list-style-type: none"> identifier et localiser les repères (objets ou lieux) évoqué dans les messages ou photos ; comprendre le vocabulaire spatial qui permet de situer un objet par rapport à ces repères. | | | |

SEANCE 4 – Page | 4 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 16 → Le furet | <ul style="list-style-type: none"> Réciter la comptine numérique jusqu'à 16, à partir de 1 | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| Reprise de l'activité de la séance 1 avec un nombre inférieur ou égal à 16. | | | | | |
| REVISION Nombres et numération | Dénombrer → Nombres et quantités de 1 à 10 | <ul style="list-style-type: none"> dénombrer et réaliser des quantités d'au plus 10 objets | 1 : collectif 2 : individuel | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective : de 1 à 19 jeu de carte figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts (fichier) Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une douzaine d'objets identiques jeu de carte portant les nombres de 1 à 10 en constellations / à 5 (fichier) <ul style="list-style-type: none"> La file numérique Ex. 1 et 2 – Fiche n°4 Écriture des chiffres 5 et 6 | 25' |
| 1. Associer une quantité à un nombre dit ou à un nombre écrit en chiffres Reprise de l'activité de la séance 3. Lors de l'exploitation, insister sur l'appui sur 5 (doigts, constellations) pour reconnaître ou réaliser un nombre plus grand que 5, par exemple, en verbalisant que « 6, c'est 5 et 1 »... | | 2. Fiche d'entraînement Exercices 1 – Repérer les élèves qui identifient immédiatement le nombre de doigts, ceux qui prennent appui sur 5, ceux qui comptent les doigts un à un et ceux qui associent chaque doigt à un chiffre de la file. Exercice 2 (FD) - Aide : utiliser des cubes Exercices 3 – Entraînement à l'écriture des chiffres 5 et 6. | | | |
| APPRENTISSAGE Problèmes Nombres et numération | Les nombres, mémoire des quantités → Les ziglotrons (1) | <ul style="list-style-type: none"> compléter une collection en allant chercher les objets qui manquent (2 voyages sont autorisés) | 1 à 3 : collectif | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> environ 300 gommettes de la taille approximative des boutons du ziglotron, mises dans 3 boîtes Par élève : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 3 (un des 3 types de ziglotron sur lequel des boutons ont été noircis (respectivement 6, 9 et 12 boutons laissés vides)) une feuille de papier | 45' |
| 1. Présentation du problème. Présenter les ziglotrons comme des robots qui ne fonctionnent que si tous leurs boutons sont en place. Montrer ensuite un ziglotron sur lequel il manque des boutons ainsi que la boîte de gommettes et demander aux élèves ce qu'il faut faire. Préciser ensuite la tâche : <i>Gribouille a joué avec les ziglotrons et il a arraché plusieurs boutons (ceux qui sont blancs sur le dessin). Il faut préparer les ziglotrons. Heureusement, on dispose d'une boîte de boutons (les gommettes). Je la place sur mon bureau. Il faut aller chercher dans la boîte juste ce qu'il faut de gommettes pour réparer votre ziglotron. Attention, vous ne collerez vos gommettes que lorsque vous serez sûrs d'en avoir juste assez.</i> Demander à quelques élèves de reformuler la tâche. | | 2. Résolution individuelle. Distribuer à chaque élève, en fonction de ses compétences un des 3 ziglotrons. Inviter les élèves à réfléchir à ce qu'ils vont prendre dans la boîte puis les envoyer chercher leurs gommettes par petits groupes (rangées ou tables) sous contrôle de l'enseignant. Préciser : <i>si vous pensez avoir réussi, vous pouvez coller. S'il y en a trop ou pas assez, vous pouvez revenir une fois pour en remettre ou en reprendre. Si à la fin vous en avez trop, collez celles en trop en bas de la feuille.</i> 3. Mise en commun, 2 ^{ème} essai et synthèse Recenser les réussites et les échecs puis inviter les élèves à formuler les méthodes utilisées. Les élèves ayant échoué sont invités à recommencer avec l'aide de l'enseignant. Enfin, formuler avec les élèves les méthodes ayant permis de réussir. | | | |

SEANCE 5 – Page | 5 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 16 → Le furet | <ul style="list-style-type: none"> Réciter la comptine numérique jusqu'à 16, à partir d'un nombre donné | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| | <p>1. Annoncer 2 nombres inférieurs ou égaux à 16.</p> <p>Annoncer par exemple 5 et 13. Demander à l'élève interrogé de réciter la comptine en commençant juste après 5</p> | | <p>et en s'arrêtant à 13.</p> <p>2. Reprise sous la forme du furet.</p> <p>Chaque élève désigné dit deux nombre avant de passer le relais au nouvel élève désigné.</p> | | |
| REVISION Nombres et numération | Dénombrer → Nombres et quantités de 1 à 10 | <ul style="list-style-type: none"> modifier une quantité pour qu'elle corresponde à un nombre donné | 1 : collectif 2 : individuel | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective : de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> La file numérique Ex. 1 à 3 – Fiche n°5 Ecriture des chiffres 7 et 8 | 25' |
| | <p>1. Modifier une quantité pour qu'elle corresponde à un nombre donné.</p> <p>Dessiner des objets au tableau (par exemple 6), en vrac ou sous forme de constellation, ou montrer 6 doigts levés. Fixer un nombre oralement ou sur la file numérique collective (par exemple 4). Demander aux élèves d'indiquer s'il faut dessiner d'autres objets (lever d'autres doigts) ou barrer des objets (enlever d'autres doigts) pour réaliser le nombre fixé, et dire combien.</p> <p>Deux situations doivent être privilégiées :</p> | | <p>- modifier une quantité qui diffère de 1 du nombre fixé ;</p> <p>- modifier une collection de 5 pour réaliser un nombre plus petit ou plus grand que 5.</p> <p>2. Fiche d'entraînement.</p> <p>Exercices 1 à 3 – Le dénombrement est facilité par le fait que la première ligne comporte toujours 5 objets. Les élèves peuvent alors surcompter à partir de 5 ou utiliser une connaissance du type « 5 et 1, ça fait 6 ». L'appui sur 5 doit être explicité au moment de la correction. Dans l'exercice 2, ils peuvent aussi s'appuyer sur un comptage de 2 en 2</p> <p>Exercices 4 – Entraînement à l'écriture des chiffres 7 et 8.</p> | | |
| APPRENTISSAGE Problèmes Nombres et numération | Les nombres, mémoire des quantités → Les ziglotrons (2) | <ul style="list-style-type: none"> compléter une collection en allant chercher les objets qui manquent (en 1 seul voyage) | 1 : collectif 2 : individuel 3 et 4 : collectif | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> environ 300 gommettes mises dans 3 boîtes Par élève : <ul style="list-style-type: none"> fiche 3 (un des 3 ziglotron du 1^{er} lot avec 7, 10 et 14 boutons blancs) fiche 3 (un des 3 ziglotron du 2^{ème} lot avec 5, 8 et 11 boutons blancs) une feuille de papier | 45' |
| | <p>1. Présentation du problème.</p> <p>Distribuer à chaque élève, selon ses compétences, un des 3 ziglotrons du 1^{er} lot. Préciser la tâche, en instant sur la nouvelle contrainte : <i>Gribouille a encore joué avec les ziglotrons et il a arraché plusieurs boutons (ceux qui sont blancs sur le dessin). Il faut à nouveau réparer les ziglotrons. Il faut aller chercher dans la boîte juste ce qu'il faut de gommettes pour réparer votre ziglotron, pas un de plus, pas un de moins. Mais attention, vous n'avez droit qu'à un seul voyage ! Comme l'autre jour, posez vos gommettes à coté du ziglotron. Demander à quelques élèves de reformuler la tâche.</i></p> <p>2. Résolution individuelle.</p> <p>Inviter les élèves à réfléchir à ce qu'ils vont prendre dans la boîte. Par petits groupes, ils vont chercher leurs gommettes</p> | | <p>sous le contrôle de l'enseignant. Préciser : <i>Si vous pensez avoir réussi, collez vos gommettes.</i></p> <p>3. Mise en commun et synthèse.</p> <p>Recenser les réussites et les échecs puis inviter les élèves à formuler les méthodes utilisées. Mettre en évidence l'efficacité de la méthode qui consiste à dénombrer les boutons manquant et surtout garder ce nombre en mémoire.</p> <p>4. Commande orale</p> <p>Désigner 3 élèves compétents comme marchands. Chacun dispose d'une boîte de gommettes. Distribuer à chacun des autres élèves un des 3 ziglotrons du 2^{ème} lot. Indiquer la nouvelle contrainte : <i>Cette fois, vous ne pourrez pas vous servir vous-même. Il faut demander au marchand ce que vous voulez comme gommettes. Il vous donnera exactement ce que vous lui demanderez. Il faut réussir du 1^{er} coup. Incister sur le fait qu'il faut « dire le nombre »</i></p> | | |

SEANCE 6 – Page | 6 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>



| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 16 → Le furet | <ul style="list-style-type: none"> Réciter la comptine numérique à partir de 16 en reculant | 1 et 2 : collectif, interrogation volante | | 5' |
| | <p>1. Annoncer un nombre inférieur ou égal à 16. Annoncer par exemple 13. Demander à l'élève interrogé de réciter la comptine en reculant à partir de 13.</p> | | <p>2. Reprise sous la forme du furet. Annoncer un nombre, par exemple 15. Chaque élève désigné dit deux nombres avant de passer le relai au suivant.</p> | | |
| REVISION Espace et géométrie | Se repérer dans l'espace de la feuille | <ul style="list-style-type: none"> repérer des objets dans l'espace de la feuille, décrire la position d'objets | 1 et 2 : Collectif | Pour la classe et par élève : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 4 (4 cartes préalablement découpées) | 25' |
| | <p>1. Présentation des cartes Demander aux élèves de disposer les 4 cartes devant eux en prenant garde de placer la bande noire en bas. Vérifier auprès de chacun la disposition. Engager les élèves à observer les cartes : <i>Qu'est-ce qui est dessiné sur chaque carte ? les cartes a et b sont-elles identiques ?</i> Répondre à cette dernière question amène les élèves à utiliser un vocabulaire de repérage adéquat : sur la carte a, le carré est en haut à gauche et sur la carte b, le carré est en haut à droite. Demander à plusieurs élèves de décrire chaque carte en précisant ce qui est en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite.</p> | | <p>2. Deviner la carte cachée. Présenter le jeu de devinette : <i>Je dispose du même lot de 4 cartes que vous (invisibles des élèves). Je vais maintenant en cacher une. Vous devrez deviner laquelle des 4 cartes j'ai cachée. Pour cela, je vous donnerai un indice. A mon signal, vous montrerez la carte qui, à votre avis, est la même que celle que j'ai cachée. Nous vérifierons ensuite si vous avez trouvé la bonne carte.</i> Choisir une carte et la cacher. Donner des éléments de description, par exemple : « le carré est en haut à droite ». Demander aux élèves de deviner la carte choisie et de la montrer. Observer le choix de chacun. Si besoin, confronter les réponses et demander des explications. Valider les réponses en montrant la carte cachée. Refaire le jeu avec d'autres cartes et indices</p> | | |
| APPRENTISSAGE Problèmes Nombres et numération | Les nombres, mémoire des quantités → Les ziglotrons (3) | <ul style="list-style-type: none"> demander par écrit le nombre d'objets nécessaires pour compléter une collection | 1 : collectif 2 : par équipe de 2 3 : collectif 4 : individuel | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 300 gommettes mises dans 3 boîtes Par élève : <ul style="list-style-type: none"> fiche 3 (un des 3 ziglotron avec 6, 8 et 10 boutons blancs) un morceau de papier très petit la file numérique Ex. 1 à 3 – Fiche n°6 Ecriture des chiffres 9, 1 et 0 | 45' |
| | <p>1. Présentation du problème. Distribuer à chaque élève un des 3 ziglotrons. Présenter la nouvelle contrainte : <i>cette fois, vous écrirez votre commande sur le petit papier que je vous ai donné. Il faut que je puisse bien comprendre ce que vous voulez car il faut réussir cette commande en <u>une seule fois</u>. Vous ne pourrez pas parler. C'est moi qui donnerai les gommettes. Mettez-vous d'accord par deux sur ce qu'il faut écrire sur le papier. Au retour, vous pourrez vérifier e, plaçant les gommettes.</i></p> <p>2. Résolution. Les élèves sont servis par l'enseignant si celui-ci comprend la commande (sinon, ils doivent faire une nouvelle commande) Ils retournent à leur place et vérifient en plaçant les gommettes. Une aide peut être apportée aux élèves en</p> | | <p>difficulté, en particulier pour l'organisation du dénombrement ou pour l'utilisation de la file numérique.</p> <p>3. Mise en commun et synthèse. Recenser les réussites et les échecs. Choisir quelques messages différents et demander aux élèves de décrire la méthode utilisée. Distinguer 2 types de commandes : celles sur lesquelles figure un dessin des gommettes et celles sur lesquelles figure l'écriture d'un nombre. Certaines causes d'échec sont aussi identifiées. Mettre en évidence les 2 manières de formuler un nombre (oral ou écrit). Rappeler l'utilisation de la bande numérique pour trouver l'écriture d'un nombre si on ne la connaît pas.</p> <p>4. Fiche d'entraînement. Exercices 1 à 3 (FD pour 2 et 3) – les questions peuvent être formulées par les élèves, à partir d'une analyse des images.</p> | | |

SEANCE 7 – Page | 7 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

| | Activité | Objectifs | Organisation | Matériel | Durée |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| COMPTINE ORALE | Compter jusqu'à 16 → Le furet | <ul style="list-style-type: none"> Réciter la comptine numérique à partir de 16 en reculant | collectif, interrogation volante | | 5' |
| | Reprise de l'activité proposée en séance 6. | | | | |
| REVISION Espace et géométrie | Se repérer dans l'espace de la feuille | <ul style="list-style-type: none"> repérer ou placer des objets dans l'espace de la feuille | 1 : collectif 2 : individuel | Par élève : <ul style="list-style-type: none"> un crayon une feuille A4 ou A5 Fiche n°5 | 25' |
| | 1. Repérage sur une fiche. Exemples de questions posées sur la fiche n°5 : <i>Quels sont les objets dessinés en haut de la page, à droite ? Quels objets sont dessinés au milieu de la page, à gauche ? Où peut-on trouver le nombre 7 ? Où trouve-t-on le nombre 4 ? le nombre 5 ?</i> Les réponses des élèves interrogés sont validées par d'autres élèves. | | 2. Dessine sur une page. Demander aux élèves de répondre aux consignes suivantes sur la page blanche qui leur a été remise : <i>Dessine un carré en bas à droite de la page. Dessine un rond en haut à gauche de la page. Dessine un triangle en bas à gauche de la page. Ecris le chiffre 1 en haut à droite de la page.</i> La correction est immédiate, en insistant sur les moyens de reconnaître droite et gauche de la feuille, par rapport à soi-même. | | |
| APPRENTISSAGE Espace et géométrie | Repérer des objets dans un espace connu → le jeu des boîtes (1) | <ul style="list-style-type: none"> trouver dans quelle boîte un objet a été caché à l'aide d'un message oral élaboré par d'autres. | 1 et 2 : collectif | Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 8 boîtes identiques disposées ainsi : En 1, 4 boîtes placées chacune contre un mur différent de la classe En 2, une 2^{ème} boîte placée à côté de chacune des boîtes du 1 1 carte avec la photo de Gribouille (à choisir sur la Fiche 6) | 45' |
| | 1. Avec une seule boîte contre chaque mur. Préciser la tâche : <i>Aujourd'hui, c'est l'un d'entre vous qui va, comme l'a fait gribouille l'autre jour, faire une farce (rappel de l'activité de la séance 3) ; Deux élèves vont sortir de la classe. Pendant ce temps, un autre élève (le farceur) va cacher une photo de gribouille dans une des boîtes (montrer les 4 boîtes). Quand les 2 élèves reviendront, le farceur devra leur dire un message qui leur permettra de trouver où est cachée la photo. Attention, il ne doit ni montrer la cachette, ni la regarder ! C'est uniquement ce qu'il dit qui doit permettre de trouver.</i> Choisir des élèves volontaires pour chercher et jouer le rôle du farceur. Les autres élèves sont chargés de veiller à ce que les règles soient bien respectées. A leur retour, les 2 élèves écoutent le message du farceur et se mettent d'accord pour la localisation de la photo. Si le message leur semble insuffisant, un autre farceur peut être désigné. Le jeu peut être repris 2 ou 3 fois, en changeant les rôles. En synthèse , il est important de préciser près de quel élément de la salle est localisée la boîte qui sert de cachette. (Exemple : « la photo est dans la boîte qui est près de la porte d'entrée » OU « sous le tableau ») | | 2. Avec deux boîtes côte à côte contre chaque mur. Reprise du jeu précédent, sans qu'aucune indication supplémentaire ne soit donnée aux élèves. Le farceur dit son message, même si celui-ci est incomplet. Comme à la phase précédente, les 2 élèves peuvent demander le remplacement du farceur, s'ils jugent le message insuffisamment précis. Il faut, en effet, maintenant 2 informations pour localiser la photo : une pour indiquer la localisation des boîtes et une pour dire de quelle boîte il s'agit parmi les 2. Tous les élèves ayant le même point de vue sur les deux boîtes, les termes « gauche » et « droite » peuvent être utilisés sans ambiguïté. Le jeu est repris 3 ou 4 fois, pour que tous comprennent. En synthèse , dire qu'il est important de préciser 2 informations : l'élément de la salle près duquel est localisée la boîte qui sert de cachette ET l'indication boîte de droite ou boîte de gauche. (Exemple : « la photo est dans la boîte de droite sous le tableau » OU « la photo est sous le radiateur, dans la boîte de gauche ».). Les positions des boîtes dans les phases 1 et 2 de cette séance seront réutilisées pour 2 séances de travail ultérieures (séances 6 et 7 de l'unité 2). | | |

JE FAIS LE BILAN – Page | 8 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Objectifs travaillés :

| | |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>Utiliser un nombre (sous forme écrite) pour exprimer une quantité.</p> <p>1 Zoé doit compléter le zigzoton. Écris le nombre de gommettes qu'elle doit commander.</p>  |
| 2 | <p>Associer nombres écrits en chiffres et quantités représentées sous diverses formes (doigts, constellations, objets).</p> <p>2 Écris le nombre d'objets ou de doigts levés.</p>  |
| 3 (oral) | <p>Trouver une boîte d'après des indices. L'évaluation peut être conduite en classe, à partir du matériel du jeu des boîtes. L'enseignant cache les « étiquettes-noms » dans des boîtes et prépare une indication pour chaque élève, par exemple, il lui dit oralement à un moment de la journée : <i>ton « étiquette-nom » est dans la boîte de droite sous le tableau.</i> (Plusieurs élèves ont la même indication).</p> <p>Matériel : pour chaque élève, une étiquette avec son nom.</p> |

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Comptines collectif</p> <p>– Fiche AC 1</p> | <p>Echantillon de chansons à compter.</p> <p>D'autres comptines peuvent être trouvées sur le site internet : www.momes.net</p> <p>(Moyen d'aider à la mémorisation de la suite orale des nombres)</p> |
| <p>Loto des quantités A plusieurs</p> <p>Pour le meneur de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Des cubes – 5 objets (par exemple des crayons) <p>Par joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fiche AC 2 (carte de loto) | <p>Règle du jeu :</p> <p>Chaque joueur reçoit une carte. Le meneur de jeu montre une quantité d'objets (par exemple 3 crayons). Les joueurs qui pensent avoir ce nombre écrit ou représenté sur leur carte lèvent le doigt et montrent la case correspondante. Si la réponse est correcte, le meneur de jeu leur donne un cube à placer sur la case montrée. Le premier joueur qui a rempli sa carte est le gagnant.</p> <p>(Le meneur de jeu peut être l'enseignant ou un élève compétent. Le jeu s'accélère progressivement, mais au début, il faut laisser le temps aux élèves de se l'approprier.)</p> |
| <p>Écriture des chiffres Individuel</p> <p>– Fiche AC 3 à AC 5</p> | <p>(Ces fiches s'adressent aux élèves qui rencontrent des difficultés avec l'écriture des chiffres.)</p> |